### Componentes

* Tablero de ajedrez con sus 32 piezas
* Dado de 6 caras
* 4 grupos distintos de 12 fichas cada uno
* Dos naipes ingles de 52 cartas

### Introducción

Juego de estrategia por turnos en el que debes derrotar al ejército enemigo. Cada jugador debe preocuparse de mantener una economía estable y su salud al máximo mientras controla el campo de batalla para alcanzar al rey contrincante.

### Preparación

#### Tablero

Cada jugador comienza con su rey y una torre, piezas que posicionan a gusto dentro de un cuadrado de 3x3 en esquinas diagonalmente opuestas con el adversario. A este cuadrado de 9 casillas se le conoce como *zona de aparición* y es el sitio en que cada pieza nueva debe comenzar cada vez que sea adquirida.

#### Variables de economía

Cada jugador comienza con 6 puntos de vitalidad, 4 puntos de honor, 1 de suerte y 2 de dinero. Estos puntos son representados por las fichas y deben ser visibles en todo momento para todos los jugadores. El valor máximo que pueden alcanzar las variables es seis.

#### Cartas

El naipe ingles debe ser modificado retirando toda la pinta de corazones. Además, se debe retirar las Q y K de las pintas pica y trébol. Cada jugador debería acabar con un mazo que contenga del As a la J en cada pinta (excepto corazones) y la Q y K de diamantes. Esto corresponde a un total de 35 cartas.

### Movimiento de las piezas

Todas las piezas tienen el movimiento de un rey de ajedrez, esto es, una casilla de distancia en cualquier dirección. Siempre y cuando una casilla esté desocupada, cualquier pieza puede entrar en ella si la distancia del desplazamiento se lo permite. Cada pieza tiene una forma distinta de comer, la cual es distinta de su regla de movimiento:

* Peón: puede comer una pieza enemiga a una distancia de una casilla en líneas diagonales hacia “al frente”, esto es, la dirección natural de avance de las piezas al lado opuesto del tablero respecto del jugador que controla el peón.
* Torre: puede comer en líneas rectas perpendiculares a una distancia de una casilla.
* Caballo: las casillas de ataque están a dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o dos casillas en posición vertical y una horizontal. El movimiento completo, por lo tanto, se parece a letra "L". el caballo puede atacar a la pieza enemiga ignorando las unidades que se encontraren entre este y la pieza objetivo
* Alfil: ataca en líneas diagonales a una distancia de dos casillas únicamente (no menos, ni más). Al igual que el caballo, puede atacar la pieza enemiga aún si hay una unidad entre el alfil y el objetivo.
* Rey: esta pieza puede comer bajo las mismas normas de su movimiento, esto es, una distancia de una casilla en cualquier dirección.
* Reina: puede comer en líneas rectas y diagonales a una distancia de dos casillas, necesita línea de visión para atacar a una pieza.

Cada turno, el jugador puede mover el rey y una pieza extra. Ambos movimientos son opcionales y no acumulables. Pueden, además, ser realizados en cualquier orden. Una pieza entra al tablero desde la zona de aparición. Si una pieza es atacada y retirada del tablero, el jugador puede volver a comprarla durante su turno cuantas veces quiera.

### Variables de economía y sus efectos

Cada jugador posee 4 variables distintas dentro de su economía que debe manejar para mantenerse vivo y conseguir la fuerza militar necesaria para derrotar al oponente. Las 4 variables son Vitalidad, Honor, Suerte y Dinero. El límite máximo de todas las variables es 6, por lo que ningún jugador puede tener más que esta cantidad en alguna variable. Al inicio de turno, estas estadísticas aplican efectos pasivos ineludibles sobre sí mismas, se deben aplicar en el orden que se enlista a continuación:

♥La vitalidad representa la salud del jugador, si esta llega a 0 durante cualquier turno, el jugador pierde de forma instantánea. Esta es la única variable que no tiene efectos pasivos aplicables al inicio de turno.

♠El honor es una virtud del jugador que le permite recuperar su vitalidad sacrificando suerte. Al inicio del turno, si posee 4 o más de honor, recupera 1 punto de vitalidad y pierde 1 punto de suerte. Si el jugador tiene el máximo de honor (6) recupera, además, 1 punto de vitalidad extra. Durante su turno, si el jugador tiene 4 o más puntos de honor, puede elegir sacrificar 1 punto de vitalidad para obtener una unidad de dinero, este efecto solo se puede aplicar una vez por turno.

♣La suerte se relaciona a la fortuna monetaria directamente, le permite obtener dinero bajo un riesgo de vida. Al inicio de turno, si el jugador tiene 4 o más puntos de suerte, gana una unidad de dinero, además debe lanzar un dado eligiendo la paridad del resultado, si acierta, recupera un punto de vida, si falla, pierde un punto de vida, el jugador puede perder por este efecto si falla la paridad cuando tiene 1 punto de vitalidad restante. Al tener el máximo de honor, el efecto monetario de la suerte se duplica, es decir, gana 2 unidades de dinero en lugar de una.

♦El dinero es la unidad monetaria que le permite al jugador adquirir piezas y utilizarlas en el tablero. Al inicio de turno, si el jugador tiene 4 o más de dinero, pierde 1 punto de honor. Durante su turno, el jugador puede gastar el costo de una pieza en dinero para comprar esa pieza y posicionarla en el tablero en la zona de aparición, siempre y cuando existan espacios libres. El valor de las piezas es: 2 de dinero para el peón, 3 de dinero para la torre, 4 para el alfil, 5 para el caballo y 7 para la reina (para esta pieza se necesita el máximo de dinero y una ficha Q o K). El límite de piezas de cada tipo en el tablero para cada jugador son 8 peones, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y una reina.

#### Efectos de las cartas

Al inicio de cada turno y tras activar los efectos pasivos de las variables de economía, el jugador debe robar las 3 cartas superiores del mazo y elegir solo una de ellas. Esta carta añade al jugador el valor asociado al número de la carta en la variable asociada a la pinta. Los valores asociados son: aumentar 1 punto al elemento con las cartas As, 5, 7 y 10. Aumentar 2 puntos al elemento con las catas 2, 4 y 8. Aumentar 3 puntos al elemento con las cartas 3, 6 y 9. Aumentar 4 puntos al elemento con la carta J. Si el jugador roba la carta Q de diamantes o K de diamantes, puede elegirla y debe dejarla guardada, esta carta sirve como ficha especial para poder comprar a la reina cuando tenga el máximo de dinero. Tras aplicar el efecto de alguna carta, debe devolverlas todas al mazo y revolver para el siguiente turno.